Bobołaki jako Bohaterowie Niezależni

Księga Opowieści wprowadza trzy nowe grywalne Starsze Rasy. Każda z nich daje pełen zestaw reguł dla Graczy. Ich przedstawicielki i przedstawiciele pojawiają się w scenariuszach przedstawionych w tym zbiorze. I my zamierzamy skorzystać z nich w przygotowanych dla Was przygodach jako Bohaterów Niezależnych. Dlatego przygotowaliśmy statystyki potrzebne na sesjach rozgrywanych na podstawie tych scenariuszy, ale też tych, w których będziecie chcieli wykorzystać rozmaite ludy Kontynentu.

Na pierwszy ogień pójdą Bobołaki.

Bobołaki to rasa niewysokich pokrytych całkowicie futrem istot. Zostali oni wspomniani kilka razy w opowiadaniach wiedźmińskich i sadze. Tylko w ***Drodze, z której się nie wraca***, swoistym prequelu do historii Geralta, mamy okazję przyjrzeć się bliżej jednemu z nich: dzielnemu najemnikowi Kehlowi. Niewiele w związku z tym o nich wiemy z książek. Powstało więc wiele ich interpretacji i opisów, które łączy tylko niewielki wzrost, podobny do krasnoluda lub nieznacznie wyższy, pokryte futrem ciało i niewielkie błyszczące oczy. Na podstawie opisu Kehla wiemy, że są wśród nich istoty rozumne, honorowe i odważne, a rasa ta wydaje zdolnych przywódców i nieustępliwych wojowników. Ich futro siwieje z wiekiem, ale odmienne od ludzkich anatomia i metabolizm sprawiają, że trudno określić, w jakim stopniu tracą z czasem sprawność.

Bobołaki w ***Witcher RPG*** przypominają te z dawnych wiedźmińskich komiksów, z wyglądem przywodzącym na myśl humanoidalnego bobra. W końcu to też zdolni budowniczowie. Pojawiały się też wersje bardziej przywodzące na myśl wielkie małpy (zwłaszcza wymarłe australopiteki i parantropy). Kompromisem między tymi dwiema wizjami pojawił się w ***Wiedźminie: Grze Wyobraźni***. Dano nam tam ikonicznego już góralskiego bobołaka z ciupagą.

W tym materiale chcielibyśmy pogodzić te różne wizje bobołaków i przedstawić Wam czwórkę uniwersalnych Bohaterów Niezależnych, opisujących przekrój całego bobołaczego społeczeństwa. Będą to Budowniczy, Piastun, Najemnik i Zbójnik. Dla każdego z nich podamy też krótki pomysł na postać, która może ubarwić Wasze przygody.

Specjalne zdolności Bobołaków:

Bobołacze zmysły: bobołak może wykonywać testy Czujności wyłącznie w oparciu o słuch. Innych automatycznie nie zdaje.

Dziwna Fizjologia: kiedy bobołak otrzymuje Ranę Krytyczną wykonuje natychmiast test Wytrzymałości na PT równe trudności Ustabilizowania Rany. Jeśli ten się powiedzie, ta natychmiast się sama stabilizuje, ze wszystkimi normalnymi skutkami.

Budowniczy

Bobołaki od wieków były spychane coraz głębiej w dzikie ostępy i górskie doliny. Ani elfy, ani ludzie nie potrafili zostawić ich w spokoju. Byli wyganianie i przesiedlane, a ich osady palono i plądrowano. Dlatego niezwykle ważni w ich społeczności stali się wędrowni rzemieślnicy, a zwłaszcza budowniczowie zdolni do postawienia domostw w nowym miejscu, nim nadejdzie zima.

Bobołak Budowniczy

CIAŁO	4	Wigor	0
EMOCJE	4	Bieg	9
FACH	6	Skok	1
GRACJA	4	PP	30
REAKCJE	2	PZ	15
ROZUM	4	PW	15
TEMPO	3	Zdr.	3
WOLA	3	Próg C.R.	3
FART	0	Udźwig	40
		Determinacja	15

Zdolności	
Bójka +3	Perswazja +2
Interesy +2	Prowizorka +3
Krzepa +4	Rzemiosło +7
Nieugiętość +3	Sztuka Przetrwania +3
Odwaga +5	Wytrzymałość +5
Język: Starsza Mowa +6	Język: Wspólny +4

Moce i zdolności

Bobołacze Zmysły, Dziwna Fizjologia, Prowizorka

Ekwipunek

Narzędzia rzemieślnicze

Ataki

Cios młotkiem: M, Potencjał 2, Obr. 3k6-2, Ogłuszający

Ugryzienie: K, Potencjał 5, Obr. 2k6-2, Przebijanie pancerzy

Łup

Codzienne fanty 1k6

Korony 1k6

Bohbr Cieśla

Szczególną estymą bobołaki darzą tych rzemieślników, którzy pracują w drewnie. Bohbr właśnie do nich należy. To prawdziwy artysta w swoim fachu, znający nie tylko sposoby wznoszenia drewnianych budowli, ale też poświęcający długie godziny na upiększaniu ich. Pracuje nad nimi niestrudzenie zębem, dłutem i świdrem. Od zwykłych eleganckich wykończeń po misterne rzeźbienia – wszystko, co tworzy, jest piękne. Niestety, nieraz widział, jak jego arcydzieła idą z dymem, niszczone przez chciwych ludzi.

Bohbr zwiększa swoją Sztukę o +2.

Piastun

W kulturze bobołaków niezwykle ważne są mity, legendy i przysłowia. W ich społecznościach zawsze jest ktoś, kto strzeże tej wiedzy i przekazuje ją innym. Dba o to, by ustna tradycja tego ludu nie zaginęła, choćby osady zostały zniszczone, a zapiski spalone. Różnie się takie osoby nazywa" mędrcami, pamiętającymi i w końcu piastunami.

Bobołak Piastun			
CIAŁO	2	Wigor	0
EMOCJE	4	Bieg	9
FACH	3	Skok	1
GRACJA	2	PP	40
REAKCJE	2	PZ	20
ROZUM	8	PW	20
TEMPO	3	Zdr.	4
WOLA	6	Próg C.R.	4
FART	0	Udźwig	20
		Determinacja	35
Zdolności			
Bójka +3		Odwaga +5	
Czujność +2		Obycie +5	
Dedukcja +5		Nauczanie +8	
Nieugiętość +5		Wiedza o potworach +5	
Język: Krasnoludzki +5		Wykształcenie +8	
Język: Starsza Mowa +10		Język: Wspólny +10	
Moce i zdolności			
Bobołacze Zmysły, Dziwna Fizjologia			
Ekwipunek			
Narzędzia pisarza			
Ataki			
Ugryzienie: K, Potencjał 5, Obr. 2k6-4, Przebijanie pancerzy			
Łup			
Codzienne fanty 1k6			
Korony 1k10			

Rakhunia Piastunka

Pamięć o dziejach bobołaczego klanu jest tym, co daje jego przodkom nieśmiertelność. Rakhunia wie to dobrze, bo taką prawdę wpoił jej ojciec, który też był piastunem. Dopiero niedawno to jednak zrozumiała. Została nauczona pieśni, legend i opowieści o dawnych dziejach. Teraz zaś jej rola jeszcze szczególnie ważna. W akcji odwetowej za kolaborację z ludźmi, Scoia'tael spalili jej wioskę i zabili cały klan. Pozostała tylko ona i wiedza, którą przechowuje w pamięci. Przemyka się więc przez ludzkie ziemie poszukując innej osady członków jej rasy. Musi w końcu przekazać innemu bobołakowi wszystko, co wie. Nie może zawieść swoich zamordowanych krewnych ani przodków klanu.

Rakhunia zwiększa swoją Sztukę Przetrwania o +2.

Najemnik

W górskich osadach ciężko związać koniec z końcem. Niektórzy uprawiają pola, pracują jako budowniczowie czy rzemieślnicy. Inni wybierają życie na Szlaku. Grupy bobołaczych najemników widywano jeszcze sto lat temu względnie często. Dziś jest ich dużo mniej, ale że czasy stały się gorsze, to znowu można na takich trafić. Zwykle działają oni w oddziałach mahakamskich kondotierów, a większość zarobionych pieniędzy odsyłają do domu.

Vehl z rodu Kehla

Kiedy Vehl był bardzo młody, jego osadę odwiedziła druidka z mayeńskiego kręgu. Opowiedziała ona piastunce klanu o tym, jak wiele lat wcześniej zginął Kehl, dziadek jego matki. Bobołak nigdy nie poznał swojego przodka, ale wychowano go na opowieściach

o odwadze i nieustępliwości tamtego. Już jako młodzieniec Vehl postanowił pójść w jego ślady. Opuścił rodzinną osadę i przyłączył się do grupy krasnoludzkich najemników. Żartowali oni, że był najbardziej zarośnietym z całej kompanii. Służył z nimi w bitwie o Schody Marnadalu i podczas obydwu wojen Nilfgaardu z Północą. Dziś jest już starym bobołakiem, chciałby gdzieś osiąść i założyć rodzinę. Jego klan został jednak wypędzony z dawnych siedzib i w Vehl w zasadzie nie wie, gdzie szukać innych sobie podobnych.

Vehl zwiększa swoje Jeździectwo o +2.

Bobołak Najemnik			
CIAŁO	5	Wigor	0
EMOCJE	4	Bieg	18
FACH	2	Skok	3
GRACJA	8	PP	50
REAKCJE	8	PZ	25
ROZUM	5	PW	25
TEMPO	6	Zdr.	5
WOLA	5	Próg C.R.	5
FART	0	Udźwig	50
		Determinacja	25
Zdolności			
Atletyka +6		Odwaga +7	
Bójka +5		Przywództwo +4	
Czujność +6		Skrytość +4	
Jeździectwo +4		Szermierka +6	
Łamanie magii +4		Sztuka Przetrwania +3	
Nieugiętość +5		Wytrzymałość +5	
Język: Starsza Mowa +6		Język: Wspólny +4	
Moce i zdolności			
Bobołacze Zmysły, Dziwna Fizjologia			
Ekwipunek			
Średnia zbroja (Wyp. 14), koń z rzędem			
Ataki			
Miecz najemnika: C/K, Potencjał 16 (Cel. +2), Obr. 4k6+4, Ciosy: 2			
Ugryzienie: K, Potencjał 13, Obr. 2k6, Przebijanie pancerzy			
Łup			
Codzienne fanty 2k6			
Korony 1k10			

Zbójnik

Życie w górach jest ciężkie i nie zawsze osady są w stanie wyżywić wszystkich członków klanu. Zdarza się wtedy, że cześć młodzieży zbiera się w tak zwane „bursy" i rusza odebrać bogatym to, czego nie mają biedni. Zbójnictwo nie jest czymś godnym pochwały, ale pozwoliło przetrwać niejednej góralskiej społeczności. Bobołaki często łączą tu siły z przedstawicielami innych Starszych Ras, a nawet ludzkimi rozbójnikami. Wystrzegają się jednak współpracy ze Scoia'tael, bo Wiewiórki rabują dla idei, a nie normalnie, żeby mieć co do garnka włożyć.

Bobołak Zbójnik			
CIAŁO	5	Wigor	0
EMOCJE	2	Bieg	15
FACH	2	Skok	3
GRACJA	5	PP	40
REAKCJE	5	PZ	20
ROZUM	3	PW	20
TEMPO	5	Zdr.	4
WOLA	3	Próg C.R.	4
FART	0	Udźwig	50
		Determinacja	15
Zdolności			
Atletyka +7		Odwaga +5	
Bójka +5		Oszustwo +4	
Broń bitewna +5		Skrytość +6	
Czujność +3		Sztuka Przetrwania +5	
Nieugiętość +3		Zastraszaie +5	
Język: Starsza Mowa +6		Język: Wspólny +4	
Moce i zdolności			
Bobołacze Zmysły, Dziwna Fizjologia			
Ekwipunek			
Skórzany kubrak, czapeczka z piórkiem, pas szeroki, portki z parzenicą i kierpce (Wyparowania 5)			
Ataki			
Cios ciupagą: C, Potencjał 10, Obr. 3k6+1, Zasięg (10 m)			
Ugryzienie: K, Potencjał 10, Obr. 2k6, Przebijanie pancerzy			
Łup			
Codzienne fanty 2k6			
Korony 2k10			

Nahnez Łasica

Spośród bobołaczych zbójniczek ta zyskała już pewną sławę. Długo działała ona na południu Gór Pustułczych, ale gdy Redańczycy zaczęli dreptać jej po piętach, przeniosła się ze swoją bandą na drugą stronę Pontaru, na północne krańce Masywu Mahakamu. Mówi się o nie Łasica tak ze względu na zręczne wywijanie się pogoni, jak i na wygląd. Jest wyjątkowo smukła i wysoka, jak na bobołaczkę i ma szczupłą pociągłą twarz. Podobno potrafi się podkraść się do każdego i świetnie rzuca swoją ciupagą wykonaną przez zaprzyjaźnionego gnoma z meteorytowej stali

Nahnez zwiększa swoją Atletykę o +2. Jej ciupaga zadaje dodatkowe 1k6 obrażeń i jest Meteorytowa.